

Tarea 018 – Javascript – clase Bola (III) – Eliminar bolas, Iniciar y parar movimiento

Los resultados de todas las tareas incorporarán, además del código fuente, los comentarios precisos y necesarios para su fácil comprensión. No escatimes esfuerzos en comentar el código, es una buena práctica para aprender, además de ser muy útil para modificaciones o reutilizaciones futuras.

Sería muy buena práctica añadir el título y el enunciado del ejercicio (como comentarios) al principio del código fuente.

Añade documentos en formato Word con capturas de la salida por pantalla (al ejecutar la página) si consideras que queda más clara la resolución del ejercicio.

Deberás entregar dos versiones del resultado:

1. **Un único documento en Word sin comprimir:** que contenga todas las líneas de código, y por orden, primero el código **html**, luego el código **css** y por último el código **js**. Este archivo servirá para que el profesor haga anotaciones y/o correcciones a los alumnos.
2. **Los archivos de código fuente:** en un único archivo, ya sea de extensión: **html**, **js**, o **css**. Si precisas entregar varios archivos, cómpramelos en un único **zip**. (No admito rar).

El nombre del archivo entregado comenzará por tu nombre seguido por TareaXXX. Ejemplo: **federicoTarea014.zip**

018 – clase Bola (III) – Eliminar bolas, Iniciar y parar movimiento

Enunciado: partiendo de la tarea anterior que utiliza la clase Bola, y eliminando los objetos de la clase creados:

Se pide: Añadir un escuchador de pulsaciones de teclado, de tal forma que:

1. Si se pulsa la tecla “Supr”, se eliminará la última bola incorporada al documento (y del array de objetos Bolas), por lo que, si se vuelve a pulsar la tecla “Supr” se seguirán eliminando bolas en orden inverso a su creación.
2. Si se pulsa la tecla “Inicio”, todas las bolas se desplazarán 10 píxeles a la derecha y 5 hacia abajo.
3. Una vez comprobado que durante el desplazamiento se eliminan los elementos HTML anteriores y se crean los nuevos, añadir un **setInterval** para que este desplazamiento se repita cada 50 ms.
4. Incorporar en el evento escuchador de teclado la funcionalidad para que al pulsar la tecla “Fin” se detenga el desplazamiento del apartado anterior.

Se recomienda:

Poner el escuchador en el evento **.key** que devuelve el nombre de la tecla pulsada.

Visualizar en consola el valor que devuelve el evento **.key**

Sugerencia para controlar las pulsaciones de teclas:

```
function iniciar(){
    console.log("iniciado");
    const boton=misFunciones.crearBotonCentrado();
    boton.addEventListener("click",misFunciones.nuevaBola);
    document.body.addEventListener('keydown', misFunciones.escucharTeclas);
}
```

```
function escucharTeclas(evento){
    console.log('tecla: ' + evento.key);
    switch (evento.key) {
        case 'Home' : //tecla inicio
            iniciarMovimiento();
            break;
        case 'End': //tecla Fin
            pararMovimiento();
            break;
    }
}
```